vtech®



MANUEL D'UTILISATION

Chers parents

*Chez **VTech®**, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et renforcer leur désir d'apprendre.*

*Chaque année, des enfants de plus en plus jeunes s'intéressent aux jeux vidéo. Toutefois, nous comprenons vos craintes sur le contenu de ces jeux, souvent inadaptés à l'âge de vos enfants. L'équipe Recherche et Développement **VTech®** a donc spécialement conçu **V.Smile®**, la première console de jeu éducative pour les enfants de 3 à 8 ans.*

*Le concept **V.Smile®** représente une véritable innovation dans le monde du jeu éducatif. Enfin une console de jeu spécialement dédiée aux petits, qui allie un contenu éducatif très riche à des jeux vraiment rigolos ! Ce nouveau système se branche sur la télévision et offre de nombreux outils (manette, micro, stylet) très maniables, qui rendent le jeu accessible aux plus jeunes.*

*Toute une série de jeux et d'accessoires (Studio de dessin, clavier TIP TAP, Tapis multisport) aussi amusants que variés, permet l'acquisition de connaissances fondamentales et accompagne les enfants dans leurs apprentissages. Chaque cartouche de jeu propose une **Aventure éducative**, dans laquelle votre enfant joue à son rythme au sein d'une histoire passionnante, et des **Ateliers découvertes**, qui lui permettent d'exercer des compétences précises.*

***VTech®** propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour les consoles **V.Smile®** et **V.Smile Pocket®**, dans lesquels les enfants pourront retrouver leurs héros préférés ou rencontrer de nouveaux personnages. Le contenu de chaque jeu, élaboré en adéquation avec les programmes scolaires français et en collaboration avec des spécialistes du développement de l'enfant, est adapté à une tranche d'âge particulière.*

*Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative et espérons que **V.Smile®** vous donnera entière satisfaction.*

*L'équipe **VTech***

*Pour découvrir tous les jeux **V.Smile®** et voir leur démo en avant-première, rendez-vous sur notre site Internet **www.vsmile.fr***

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **V.Smile Pocket®** , la console de jeu éducative portable pour les petits de **VTech®** ! Félicitations !

Cette console de jeu portable a été conçue spécialement pour les jeunes joueurs de 4 à 10 ans. À la fois éducative et ludique, **V.Smile Pocket®** permet maintenant aux enfants de jouer et d'apprendre quel que soit l'endroit où ils se trouvent. Cette console peut également se brancher sur la télévision pour jouer à la maison. Avec **V.Smile Pocket®** plus de limites à l'apprentissage !

Attention : L'utilisation du micro n'est pas disponible dans tous les jeux de la gamme **V.Smile®**.



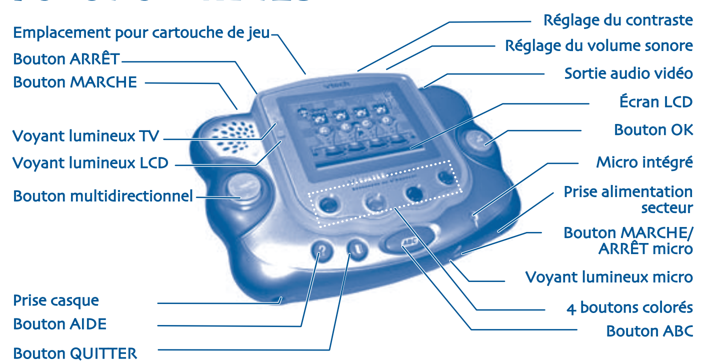
CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 console de jeu portable **V.Smile Pocket®**
- 1 manuel d'utilisation de la console **V.Smile Pocket®** (veuillez conserver ce manuel car il contient des informations importantes)
- 1 cartouche de jeu **V.Smile®**
- 1 manuel d'utilisation de la cartouche de jeu
- 1 dragonne
- 1 câble de raccordement audio-vidéo

- 4 piles LR6/AA
- 1 bon de garantie de 1 an

Important : pour la sécurité de l'enfant, se débarrasser de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

FONCTIONNALITÉS



Bouton MARCHE	Appuyer sur ce bouton pour allumer la console.
Bouton ARRÊT	Appuyer sur ce bouton pour éteindre la console. Toujours effectuer cette opération avant de retirer la cartouche de jeu.
Voyant lumineux LCD	Ce voyant lumineux s'allume au démarrage de la console indépendamment de la télévision. L'image doit alors apparaître sur l'écran LCD.
Voyant lumineux TV	Ce voyant lumineux s'allume au démarrage de la console lorsqu'elle est connectée à une télévision.
Prise alimentation	À utiliser pour brancher un adaptateur secteur (9V, VTech - non fourni).
Prise audio-vidéo	À utiliser pour brancher la console sur une télévision.
Prise casque	À utiliser pour brancher un casque audio.
Bouton OK	Appuyer sur le bouton **OK** pour confirmer un choix ou réaliser certaines actions dans le jeu.

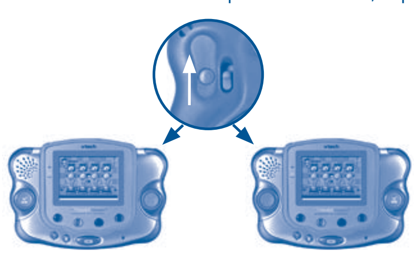
Bouton multidirectionnel	Orienter ce bouton à gauche, à droite, en haut ou en bas pour diriger un personnage ou le curseur dans la direction voulue.
4 boutons colorés	Appuyer sur ces boutons pour répondre directement à certaines questions ou réaliser certaines actions de jeu, selon les instructions données.
Bouton ABC	Appuyer sur ce bouton pour accéder directement aux «**Ateliers découvertes**».
Bouton QUITTER	Appuyer sur ce bouton pour sortir d'un jeu ou faire une pause.
Bouton AIDE	Appuyer sur ce bouton pour entendre à nouveau l'instruction ou un indice.
Emplacement pour cartouche de jeu	Insérer une cartouche de jeu **V.Smile®** dans cet emplacement, pour jouer.

Attention : afin d'éviter tout risque de faux contact, ne pas tenir la console par la cartouche de jeu insérée.

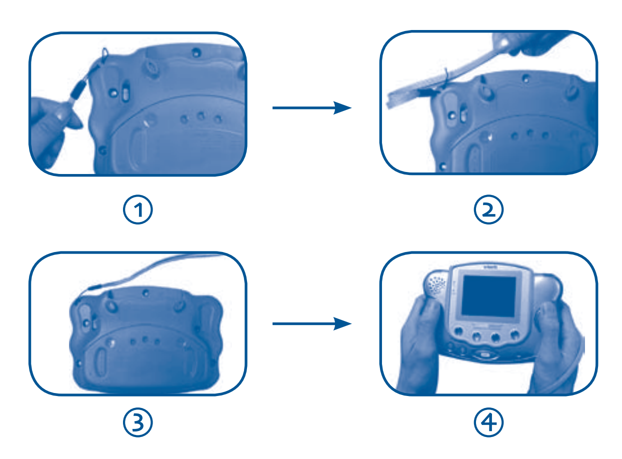
ADAPTATION DES BOUTONS DE COMMANDES AUX GAUCHERS/DROITIERS

V.Smile Pocket® est la première console de jeu éducative portable qui a été conçue aussi bien pour les droitiers que pour les gauchers grâce à un système astucieux. Pousser le bouton situé au dos de la console vers le haut (voir schéma ci-dessous) pour faire pivoter les deux boutons **OK** et multidirectionnel. Une fois la rotation entamée, pousser les 2 boutons vers le haut ou vers le bas (selon la position) jusqu'à ce qu'ils soient complètement enclenchés (le «clac» signale le verrouillage des boutons) pour terminer l'opération.

Pour remettre les boutons dans leur position initiale, répéter l'opération.



COMMENT ATTACHER LA DRAGONNE À V.SMILE POCKET®

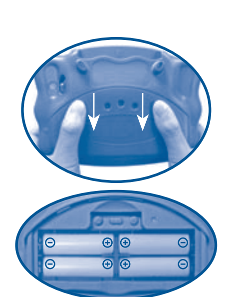


ALIMENTATION ÉLECTRIQUE

1. PILES

Installation des piles

Afin de ne pas endommager la console, il est impératif de respecter la procédure d'installation suivante :



1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que la console **V.Smile Pocket®** est éteinte.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous la console.
3. Insérer 4 piles LR6/AA de 1,5 V en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles.

Mise en garde

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée.

Pour des performances maximales, nous vous recommandons d'utiliser exclusivement des piles alcalines neuves. Nous déconseillons l'usage d'accumulateurs, appelés aussi piles rechargeables, car ils n'offrent pas la puissance requise.

- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs.
- Seules des piles du type recommandé dans le paragraphe précédent doivent être utilisées.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jeu.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jeu pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

Notes :

- En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre le jeu plus de 15 secondes, puis le remettre en marche. Si le dysfonctionnement persiste, changer l'ensemble des piles avant réutilisation.
- La face intérieure du couvercle du compartiment à piles peut être munie d'une petite bande de mousse. Celle-ci permet un meilleur maintien des piles. Le compartiment à piles devra être soigneusement fermé pour éviter que de très jeunes enfants aient accès à cette bande de mousse (risque d'étouffement s'ils la portent à la bouche ou aux narines).
- Les jouets **VTech®** sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech®** vous recommande



de retirer et jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou en déchetterie (dans votre commune).

2. ADAPTATEUR (VENDU SÉPARÉMENT) 

La console **V.Smile Pocket®** peut également se brancher sur le secteur au moyen d'un adaptateur.

Installation

Utiliser un adaptateur universel 9 V, 300mA, d.c. à centre positif + -•)- −. Nous vous conseillons d'utiliser un adaptateur **VTech®** 9 V.

1. Avant de brancher l'adaptateur, vérifier que la console est éteinte.
2. Insérer la fiche de l'adaptateur dans la prise située à l'arrière de la console.
3. Brancher l'adaptateur sur le secteur.
4. Ne pas utiliser cet adaptateur en extérieur. En cas de détérioration, le cordon de l'adaptateur ne doit pas être remplacé ; si le cordon est endommagé, déposer l'adaptateur dans les points de collecte pour déchets électriques et électroniques mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.

Mise en garde

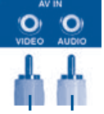
- La console **V.Smile Pocket®** n'est pas adaptée aux enfants de moins de 3 ans.
- L'adaptateur n'est pas un jouet.
- La console **V.Smile Pocket®** ne doit pas être branchée avec un adaptateur qui aurait d'autres caractéristiques que celles recommandées par **VTech®** (voir le paragraphe précédent).
- **VTech®** recommande aux parents de vérifier régulièrement l'état de l'adaptateur utilisé avec le jeu. Ils surveilleront tout particulièrement l'état du câble, du boîtier et de la prise de courant. En cas de dommage, le jouet ne doit pas être réutilisé avec l'adaptateur tant qu'il n'a pas été réparé.
- Ne jamais nettoyer le jouet branché ou l'adaptateur avec du liquide.
- Débrancher l'adaptateur du secteur et du jouet en cas de non-utilisation prolongée.

Note : Lorsque l'icône [icône pile] apparaît à l'écran, il est nécessaire de renouveler les piles de la console. Si les piles ne sont pas remplacées rapidement, l'écran ci-dessous apparaîtra et la console s'éteindra automatiquement.



CONNEXION À UNE TÉLÉVISION

- Vérifier que la console et la télévision sont éteintes avant d'effectuer les branchements.
- Vérifier que les piles sont correctement insérées en respectant les polarités + et - indiquées à l'intérieur du compartiment à piles afin de ne pas endommager la console.
- Insérer une cartouche de jeu éducatif **V.Smile®** dans l'emplacement prévu à cet effet, la face avec le titre doit être placée du côté de l'écran LCD.



- Pour connecter la console **V.Smile Pocket®** à une télévision, brancher le câble de la console en faisant correspondre les couleurs entrées audio et vidéo (blanc, jaune) à celles de la télévision.
- Mettre la télévision en mode vidéo.
- Allumer la console en appuyant sur le bouton **MARCHE** de **V.Smile Pocket®**. Le voyant lumineux TV s'allume si la console est correctement branchée à la télévision.

POUR COMMENCER À JOUER...

Lorsque la console **V.Smile Pocket®** n'est pas connectée à la télévision :

- S'assurer que la console est éteinte avant d'insérer les piles ou brancher l'adaptateur (non fourni) pour alimenter la console **V.Smile Pocket®** (voir le paragraphe **Alimentation électrique** ci-dessus).
- S'assurer que le câble audio-vidéo n'est pas branché à la console **V.Smile Pocket®**.

- Insérer une cartouche de jeu **V.Smile®** dans l'emplacement prévu à cet effet. Se référer au manuel du jeu pour plus d'informations sur le fonctionnement du jeu.
- Appuyer sur le bouton **MARCHE** de la console pour commencer à jouer.
- Le voyant lumineux LCD s'allume indiquant que l'image va apparaître sur l'écran LCD.



ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console **V.Smile Pocket®**, utiliser un chiffon doux et sec. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Enlever les piles lorsque vous n'utilisez pas la console.
- Entreposer la console **V.Smile Pocket®** dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

Consultez cette section si vous rencontrez des difficultés lors de l'utilisation de la console **V.Smile Pocket®**. Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que la console est éteinte lorsque vous insérez ou enlevez une cartouche de jeu.

Si le problème persiste, contacter le service consommateurs au numéro indiqué à la fin de ce manuel.

Problème	Solution
Aucune image n'apparaît sur l'écran LCD mais le son est audible.	1. Appuyer sur n'importe quel bouton pour afficher à nouveau l'image.
	2. Régler le contraste de l'affichage à l'aide de la molette située sur le dessus de la console (à droite de la cartouche).
L'image apparaît sur l'écran LCD mais le son est inaudible.	1. Régler le volume sonore à l'aide de la molette située sur le dessus de la console. (à droite de la cartouche).
	2. Débrancher le casque.
L'image ne s'affiche pas et le son est inaudible mais le voyant TV est allumé.	1. Débrancher le câble AV de la console même lorsqu'il n'est pas relié à la télévision.
Le voyant TV est allumé mais l'image ne s'affiche pas.	1. S'assurer que la prise jaune du câble audio-vidéo est connectée au port VIDÉO ENTRÉE (généralement jaune) de la télévision.
	2. S'assurer que le canal sélectionné est le canal vidéo. Certaines télévisions en possèdent plusieurs, s'assurer que le canal vidéo sélectionné correspond bien au port sur lequel la console est branchée.
L'image s'affiche sur l'écran LCD ou TV puis disparaît immédiatement.	1. Remplacer les piles par des piles neuves ou par un adaptateur secteur.
Le voyant LCD ou TV est allumé mais aucune image (ou une image déformée) apparaît à l'écran, et appuyer sur le bouton **ARRÊT** est sans effet.	1.1. Retirer toutes les sources d'énergie (piles ou adaptateur secteur) puis les remettre en place. 1.2. Appuyer sur le bouton **MARCHE**.
	2.1. Retirer la cartouche de jeu, soulever la partie protectrice et nettoyer la cartouche à l'aide d'un chiffon doux et sec. 2.2. Insérer la cartouche dans l'emplacement prévu à cet effet et appuyer sur le bouton **MARCHE**.
L'image sur l'écran LCD est correcte mais celle sur l'écran TV est en noir et blanc.	1. S'assurer que la télévision est réglée sur le canal vidéo (AV). Certaines télévisions ont plusieurs canaux vidéo. S'assurer que le canal vidéo sélectionné correspond au port vidéo sur lequel la console est branchée.
	2. S'assurer que la prise du câble vidéo est correctement branchée au port vidéo de la télévision.

L'image apparaît sur l'écran TV mais le son est inaudible.	1. Vérifier que le son de la télévision n'est pas désactivé et monter le son.
	2. S'assurer que les prises blanche et/ou rouge du câble audio-vidéo sont respectivement branchées aux ports audio blanc et/ou rouge de la télévision.
	3.1. Retirer toutes les sources d'énergie (piles ou adaptateur secteur) puis les remettre en place. 3.2. Appuyer sur le bouton **MARCHE**.
	4.1. Retirer la cartouche de jeu, soulever la partie protectrice et nettoyer la cartouche à l'aide d'un chiffon doux et sec. 4.2. Insérer la cartouche dans l'emplacement prévu à cet effet et appuyer sur le bouton **MARCHE**.
Aucun son ne sort du micro.	1. Appuyer sur le bouton **Marche/Arrêt** du micro pour allumer le micro. Le son du micro intégré n'est audible que via un casque ou via les haut-parleurs d'une télévision si la console **V.Smile Pocket®** y est branchée.

SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé généralement à l'arrière ou sous le produit).
- Type de problème que vous rencontrez.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTech
VTECH Electronics Europe SAS
2-6 rue du Château d'Eau – BP 55
78362 Montesson Cedex
FRANCE
E-mail : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,118 € / min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada : **Tél.** : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jouet ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vsmile.fr à la rubrique « Les Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux droits et libertés individuels.

ATTENTION : AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

AVERTISSEMENT AUX ENFANTS : PRÉCAUTIONS À PRENDRE

- Évite de jouer si tu es fatigué ou si tu manques de sommeil.
- Vérifie que tu peux jouer dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de ton écran.
- Lorsque tu utilises un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, joue à une bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Lorsque tu joues, il est recommandé de faire des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

AVERTISSEMENT AUX PARENTS

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience, à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Les parents se doivent d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo. Si votre enfant présente un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de la conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.



Imprimé en Chine
91-02238-003 法